

GAME BOY ADVANCE

LEGO

STAR WARS II

LA TRILOGIE ORIGINALE



T
games

MANUEL D'UTILISATION


LUCASARTS

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO^{MD}, UNE CARTOUCHE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.



AVERTISSEMENT - Crises d'épilepsie

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une crise ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous subissez une telle crise, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions

Mouvements involontaires

Tics oculaires ou musculaires

Perte de conscience

Troubles de la vue

Désorientation

Pour diminuer les possibilités d'une crise pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT - Blessures dûes aux mouvements répétitifs et fatigue oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tension oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de veiller à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.



AVERTISSEMENT - Fuite de l'acide des piles

Les systèmes portatifs de jeu vidéo de Nintendo contiennent une batterie au lithium-ion rechargeable. Une fuite des éléments contenus dans la batterie ou des substances résultant de la combustion des éléments peut causer des blessures corporelles ainsi que des dommages à votre matériel. Évitez tout contact avec la peau si une fuite se produit. Si les produits de la fuite entrent en contact avec votre peau, lavez immédiatement avec de l'eau et du savon. Si les liquides s'écoulant de la batterie entrent en contact avec vos yeux, lavez immédiatement à grande eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- Ne soumettez pas la batterie à des chocs et des vibrations importants et ne l'immergez pas dans des liquides.
- Ne tentez pas de désassembler, de réparer ou de déformer la batterie.
- Ne jetez pas la batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux extrémités de la batterie ou ne causez pas de court-circuit entre les bornes avec un objet métallique.
- Ne retirez pas ou n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

*Ce sceau officiel est votre garantie que
Nintendo a examiné ce produit et qu'il
satisfait nos normes d'excellence.
Recherchez-le toujours quand vous achetez
des jeux et des accessoires
pour vous assurer de
leur compatibilité avec
les produits de
Nintendo.*



Nintendo n'émet pas de licence pour la vente ou
l'utilisation de produits sans le sceau officiel Nintendo.

**CETTE CARTOUCHE DE JEU FONCTIONNE
SEULEMENT AVEC LES SYSTÈMES GAME BOY^{MD}
ADVANCE, GAME BOY^{MD} MICRO ET NINTENDO DS^{MC}.**

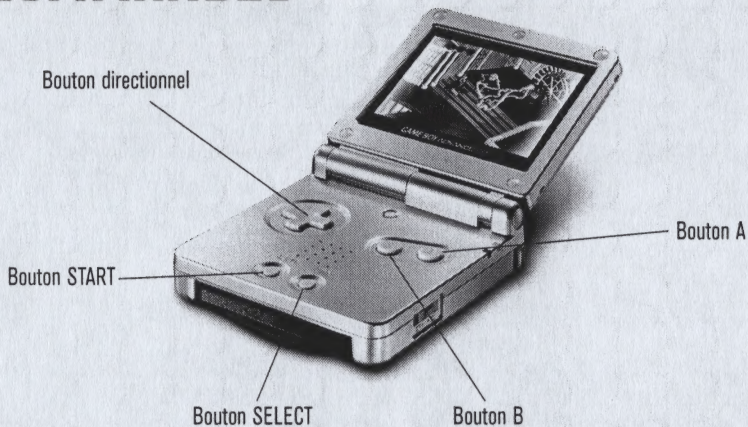


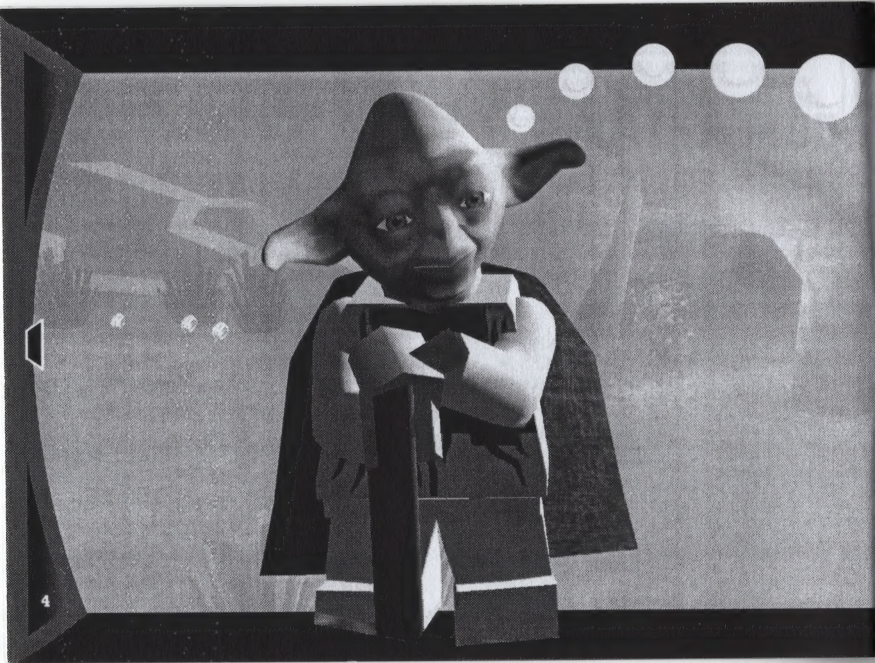
LICENCE ÉMISE PAR




NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

COMMANDES





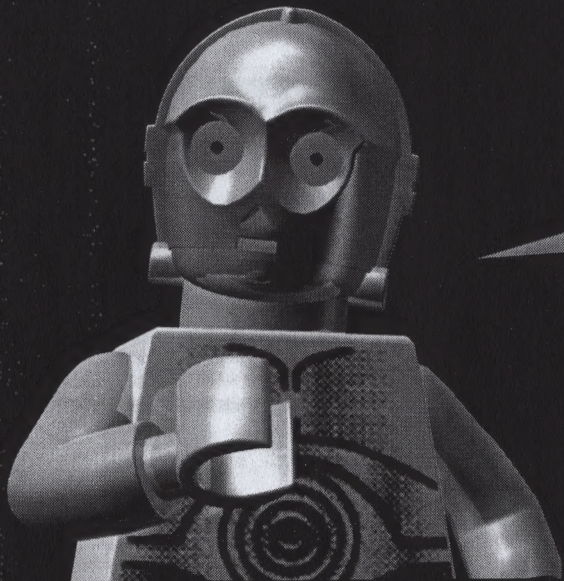


**Je n'encourage pas la
tricherie, mais il serait astucieux
de ta part, et tu obtiendrais
ainsi des codes d'astuces, si tu
enregistrais ton jeu à :
reg.lucasarts.com**



CONTENUS

Un message de C-3PO	8	Habiletés spéciales	19
Bienvenue à la Cantina de Mos Eisley	12	Objets à collecter	21
Modes de jeu	14	Menu de pause	23
Notions fondamentales	15	Sauvegarde/Chargement	24
Commandes	16	Personnages à débloquent	25
Combat	18	Équipe de production	27



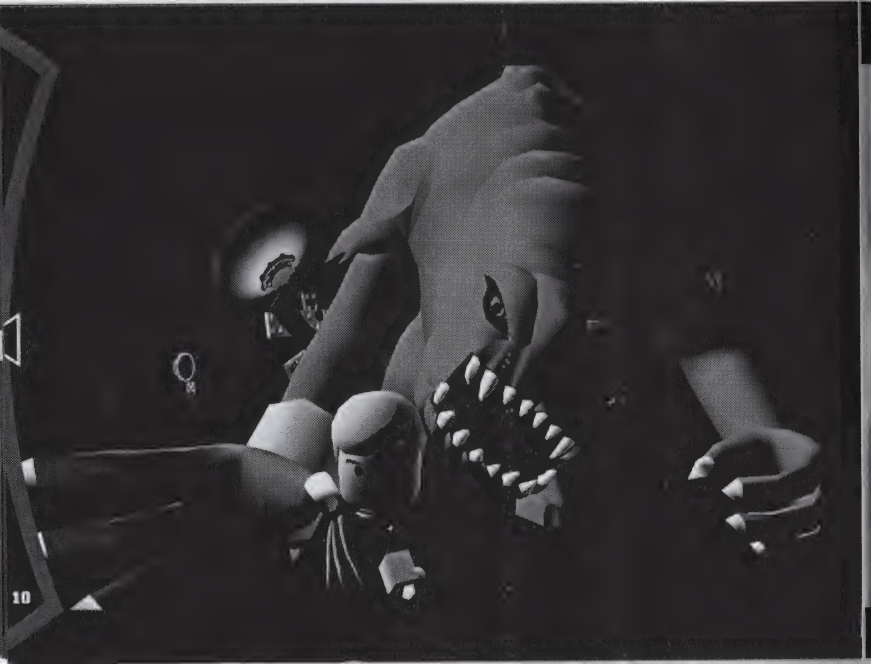
BIENVENUE !

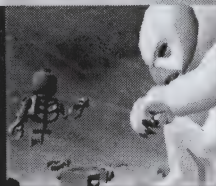
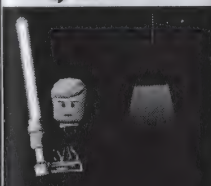
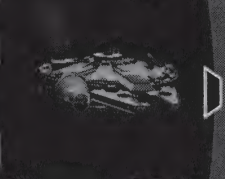
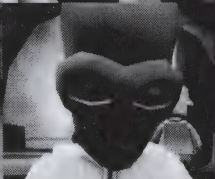
Je suis C-3PO, responsable des relations humains-cyborgs. J'espère que tu ne t'attends pas à ce que je défende contre tes ennemis. Après tout, je ne suis qu'un droïde de protocole et je ne suis pas programmé pour m'engager dans des entreprises belliqueuses. Je suis fragile ! Mais je peux te fournir de l'aide en devenant ton guide.

J'ai pris de nombreuses notes au cours de mes périples, et je pense que la plupart d'entre elles te seront utiles lors de tes propres aventures. Il s'agit de conseils et d'observations générales relatives aux moments les plus périlleux de mes pérégrinations galactiques. L'univers Lego Star Wars n'est pas aussi idyllique qu'on le croit, tu sais.

Cependant, si l'une de mes « suggestions » t'amenait à perdre un bras ou une jambe en plastique, je ne saurais en être tenu pour responsable. Je n'ai fait que retranscrire les recommandations de mon ami R2-D2 (parfois en dépit du bon sens). Toutes tes doléances devront donc lui être adressées.

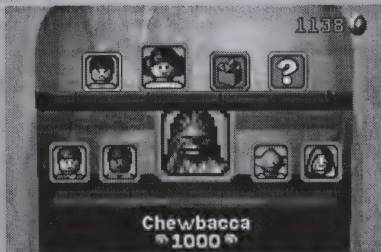
Néanmoins, si tu trouves ce guide utile, merci d'envoyer tes messages de félicitations à l'adresse suivante : Ferme hydroponique de Lars, à l'attention de C-3PO, Tatooine, secteur d'Arkanis, bordure extérieure. --CORDIALEMENT, C-3PO





LEGO® STAR WARS® III LA TRILOGIE ORIGINALE

BIENVENUE À LA CANTINA DE MOS EISLEY



LE BAR

L'infâme Cantina de Mos Eisley est célèbre pour son vaste choix de spécialités galactiques. Rejoins simplement le tapis LEGO bleu situé devant le bar, au centre de la pièce, pour voir ce que le barman te propose. Appuie sur le bouton A pour sélectionner une option.

Ton périple débute dans l'un des débits de boisson les moins fréquentables (quoi qu'en dise Han Solo) de cette galaxie : la Cantina de Mos Eisley. Je te préviens, n'ayant pas un crédit sur moi, je suis dans l'impossibilité de t'offrir un verre !

Pour commencer, tu vas pouvoir prendre le contrôle de la jolie princesse Leia et du Capitaine Antilles, qui la suit partout (sans jamais montrer aucun signe de fatigue). N'hésite pas à tester son endurance en te promenant dans la Cantina !

ASTUCES (Astuces) - Ces conseils sont spécialement destinés aux voyageurs montrant des signes de lassitude.

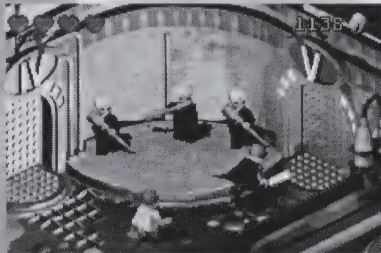
PERSONNAGES (Characters) - Envie de voir de nouveau visages ? C'est ici que tu retrouveras les personnages débloqués au cours de tes aventures.

EXTRAS - Ceux qui ont un penchant pour les expériences exotiques et dispendieuses trouveront ces « bonis » de jeu à leur goût.

CODES - Ce n'est pas parce que tu es le meilleur de la galaxie que tu ne peux accepter des ordres personnalisés. Entre tes codes secrets ici.

ÉPISODES

Si tu souhaites te plonger tout de suite dans l'action, dirige-toi vers l'une des trois portes autour du bar. Elles correspondent chacune à un épisode (Épisode IV : *Un Nouvel espoir* (*A New Hope*), Épisode V : *L'Empire contre-attaque* (*The Empire Strikes Back*) et Épisode VI : *Le Retour du Jedi* (*Return of the Jedi*)). Chaque porte permet d'accéder à plusieurs chapitres que les voyageurs aguerris n'auront aucun mal à reconnaître. Une fois le premier chapitre, l'*Anti-blocus* (*Blockade Runner*) achevé, les autres chapitres seront débloqués, ce qui te permettra de passer d'un épisode à l'autre.



MODES DE JEU

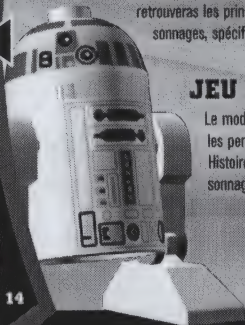
Après avoir choisi un chapitre dans la Cantina, tu devras faire un choix difficile entre deux options de jeu. Ne t'inquiète pas, je serai là pour t'aider !

HISTOIRE

Les développeurs de ce superbe jeu vidéo n'ont pas lésiné sur les moyens en créant un mode Histoire (Story Mode) où tu retrouveras les principaux événements de la trilogie originale Star Wars. Cependant, tu n'auras accès qu'à certains personnages, spécifiques à chaque scène.

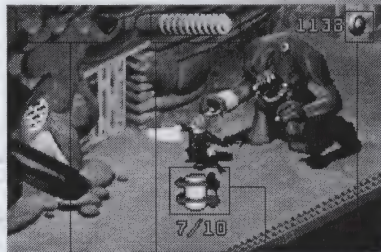
JEU LIBRE

Le mode Jeu libre (Free Play) permet aux esprits aventureux de rejouer tous les chapitres débloqués avec les personnages de leur choix et de passer librement d'un personnage à un autre. Contrairement au mode Histoire, où tu es susceptible de rencontrer des alliés très précieux, ici tu devras acheter de nouveaux personnages ou les débloquent grâce à des mini-trousses.



NOTIONS FONDAMENTALES

Il y a certaines choses que tu dois apprendre pour éviter de finir en minuscules bouts de plastique. Regarde bien ce qui apparaît ci-dessus. Attention : ces informations sont cruciales, indispensables, je dirais même... très importantes.

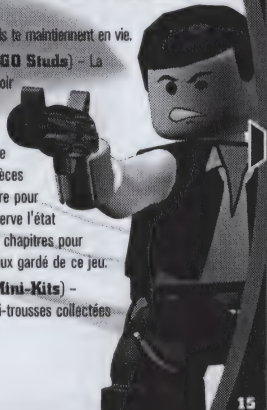


1. Coeurs (Hearts) – Ils te maintiennent en vie.

2. Pièces LEGO (LEGO Studs) – La monnaie que tu utilises (voir page 21)

3. Vrai Jedi (True Jedi Status) – Collecte un nombre suffisant de pièces LEGO dans chaque chapitre pour devenir un vrai Jedi. Conserve l'état de Vrai Jedi dans tous les chapitres pour débloquer le secret le mieux gardé de ce jeu.

4. Mini-trousses (Mini-Kits) – Indique le nombre de mini-trousses collectées dans le niveau.



COMMANDES

MENUS

- Surligner une option de menuBouton directionnel
Sélectionner une option surlignéeBouton A
Retour / AnnulerBouton B

PERSONNAGES

- Déplacer le personnage ...Bouton directionnel
SauterBouton A
Attaquer / ParerBouton B
Habilités spécialesBouton L (maintenir enfoncé)
Actionner un levierBouton R (maintenir enfoncé)
Changer de personnageFaire face au personnage et appuyer sur le bouton SELECT
Pause / Options du jeuSTART

VÉHICULES

- Déplacer le véhicule Bouton directionnel
Tirer Bouton B
Habilités spéciales Bouton L (maintenir enfoncé)
Pause / Options du jeu START



COMBAT

SABRE LASER

- | | |
|--------------------------|--|
| Attaquer | Bouton B |
| Attaque fulgurante | Appuyer sur le bouton A, puis appuyer sur le bouton B une fois dans l'air |
| Combos | Enchaîner rapidement plusieurs attaques |
| Posture défensive | Maintenir enfoncé le bouton B (avec une bonne synchronisation, tu pourras renvoyer les tirs laser) |



PULVÉRISATEUR

- | | |
|---|--|
| Tirer | Appuyer et maintenir enfoncé le bouton B |
| Esquiver (synchronisé avec le tir de pulvérisateur) | Appuyer et maintenir enfoncé le bouton B |



DROÏDES

- | | |
|-------------|--|
| Tirer | Tu es fou !? Les droïdes ne sont pas conçus pour le combat ! |
|-------------|--|

HABILETÉS SPÉCIALES

LA FORCE

En incarnant un Jedi, tu remarqueras parfois une aura de Force autour d'un objet. Cela signifie que tu peux effectuer l'une des actions suivantes :

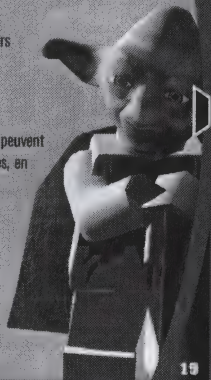
Transformation par la Force... Maintenir le bouton R enfoncé face à l'objet surligné

Pouvoirs de la Force Appuyer sur le bouton L en faisant face à l'ennemi va activer tes pouvoirs uniques par la Force

CONSTRUCTION

Ne t'inquiète pas - Les Jedi ne sont pas les seuls à s'amuser avec les briques LEGO. Tous les humanoïdes peuvent utiliser l'action Construire pour transformer des piles informes d'objets en plastique en des objets plus utiles, en plastique eux aussi.

Construire Maintenir le bouton R enfoncé face à des piles de briques LEGO



PLANER

S'ils ne peuvent utiliser la Force, certains droïdes astromécanos, comme R2-D2, sont équipés de propulseurs antigravitationnels qui leur permettent de planer et de rejoindre des endroits inaccessibles aux Jedi.

Planer - Appuyer et maintenir le bouton A enfoncé, puis déplacer le personnage normalement.



ACTIVATION DE PANNEAUX

Certaines portes ne peuvent être ouvertes que par certains personnages. L'icône de ce personnage apparaît sur le panneau près de la porte, afin de t'indiquer lequel utiliser.

Activer des panneaux - Faire face au panneau, puis appuyer sur le bouton L.

DÉGUISEMENTS

Dans certaines situations, il est préférable d'utiliser la ruse plutôt que la force. Ainsi, certains personnages humanoïdes, comme Luke Skywalker, sont capables de se déguiser en combattants-éclairs ou en chasseurs de primes pour passer devant l'ennemi sans être repérés.

OBJETS À COLLECTER

PIÈCES LEGO

Les crédits faisant l'objet de nombreuses contrefaçons, une nouvelle monnaie a été mise en circulation. Il y a plusieurs méthodes pour récupérer ces précieus morceaux de plastique, à savoir : casser, désintégrer, sectionner ou faire exploser des objets.

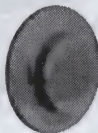
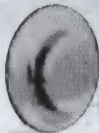
À la fin de chaque chapitre, les pièces LEGO récupérées sont créditées à ton compte; tu peux ensuite les utiliser à la Cantina de Mos Eisley pour débloquent des personnages, obtenir des codes d'astuces et d'autres bonis.

Taux de change des pièces LEGO :

Pièce argentée **10**

Pièce dorée **100**

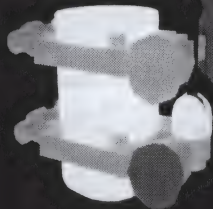
Pièce bleue **1000**



Si ton personnage est taillé en pièces, une partie de la fortune accumulée en pièces LEGO au cours du chapitre est dispersée. Mieux vaut éviter de prendre des risques !

MINI-TROUSSES

Les développeurs de ce jeu ont pris soin de cacher de petits objets rares appelés mini-trousSES (Mini-kit Canisters) dans tous les coins et recoins, jusque dans l'ancre du Sarlacc. Les mini-trousSES sont difficiles à trouver, mais si tu parviens à en récupérer 10 au cours d'un chapitre, tu seras récompensé par des pièces LEGO, te permettant ainsi de débloquer des personnages additionnels.



MENU DE PAUSE

En appuyant sur le bouton **START** tu peux mettre le jeu en pause dans une situation très périlleuse, mais également visualiser ta progression, consulter le nombre de mini-trousses récupérées et savoir si tu vas enfin rendre tes amis malades de jalousie en devenant un Vrai Jedi au cours de ce chapitre Plus simplement, tu peux aussi oublier les combats pendant un instant et choisir l'une des options suivantes :

OPTIONS

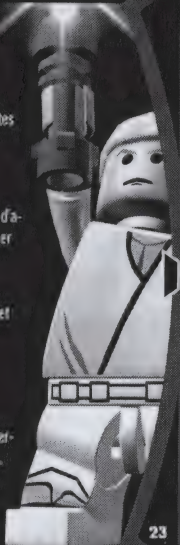
Permet d'ajuster les effets sonores et/ou le volume de la musique, d'ajuster les paramètres d'affichage gamma et isométrique, ou visionner l'équipe de production.

EXTRAS

C'est ici qu'apparaissent les fonctionnalités que tu peux débloquer et acheter dans la Cantina de Mos Eisley.

SAUVEGARDER ET QUITTER . . Tu peux sauvegarder ton progrès et revenir au menu principal.

À la fin de chaque chapitre, tu pourras mesurer ta progression en consultant certaines informations, comme les personnages débloqués que tu pourras utiliser en Jeu libre, le nombre de pièces LEGO et de mini-trousses collectées.



SAUVEGARDER

Sois attentif et essaie de graver ces informations dans ce qui te sert de banque de données ! Après avoir terminé un chapitre, personnalisé un personnage ou acheté quelque chose à la Cantina de Mos Eisley, tu auras l'occasion de sauvegarder ta partie.

Je te le recommande vivement ! Crois-moi, cela en vaut la peine !

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

À PARTIR DE L'ÉCRAN DE DÉMARRAGE

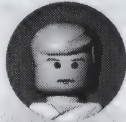
Sélectionnez l'option « Charger la partie » (Load Game) en utilisant le bouton directionnel et en appuyant sur le bouton A. Puis sélectionne une fente de sauvegarde et appuie de nouveau sur le bouton A.

AU COURS DU JEU

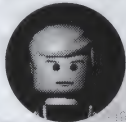
Pour accéder à tes sauvegardes de la Cantina der Mos Eisley, appuie sur le bouton START pour interrompre la partie et accède au menu « Options ». Choisis « Quitter » (Quit) pour quitter le jeu, et choisis ensuite « Charger la partie » (Load game) dans le menu de démarrage.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Ce jeu ne sera pas vraiment terminé tant que tu n'auras pas débloqué tous les personnages. Ce jeu ne sera pas vraiment terminé tant que tu n'auras pas débloqué tous les personnages. Sinon, je vais finir par croire que tu n'as pas toutes les qualités requises pour un jeu vidéo. Vois-tu, je connais d'autres humanoïdes qui excellent dans ce genre d'exercice... Je dois également t'avouer que tous les personnages à débloquer ne sont pas forcément mentionnés dans une liste. On a tous ses petits secrets !



◆ Luke
(Tatooine)



◆ Luke
(Jedi)



◆ Luke
(Bespin)



◆ Han Solo
(Tatooine)



◆ Han Solo
(Jabba's Palace)



◆ Han Solo
(Hoth)



◆ Leia
(Sénateur)



◆ Leia
(Hoth)



◆ Leia
(Bespin)



◆ Leia
(Endor)



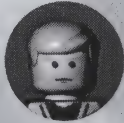
◆ Leia
(Slave)



◆ R2D2



◆ C3PO



◆ Obi-Wan
Kenobi



◆ Chewbacca



◆ Yoda



◆ Lando
Calrissian



◆ Wicket



◆ Ewok



◆ Soldat
rebelle

ÉQUIPE DE PRODUCTION

AMAZE ENTERTAINMENT

Producteurs exécutifs

Dan Elenbaas

David Mann

Directeur exécutif du studio

Steve Ettinger

Producteur

Dan McAuliffe

Programmeur en chef

Bill Harding

Artiste en chef

Tamara Knoss

Artiste principal de l'environnement

Michael Wilcox

Programmeurs

Dan Postluns

Les Banks

Kevin Wright

Zak Arntson

Mike Dorgan

Robert Kirkpatrick

Animation

Nathan Adams

Conception

Tony Sharma

Scenario

Alex Mickus

Russ Andes

Compositeur en chef et concepteur du son

Ian Stocker

Conception du son

Matt Piersall

Art additionnel

Kelsey Martin

Adam Houghton

Kris Durrschmidt

Nelson Brown

Sketch Ditty

Production additionnelle

Sean Epperson

Essayeur en chef

Lizz Cummins

Essayeurs du logiciel

Kjell Jacobson

Rebecca Davis

Gestionnaire du développement

Michelle Gingrich

Directeur technique

Doug Schilling

Directeur artistique

Randy Briley

Directeur du design

J.C. Connors

Coordonnatrice du studio

Cheryl Perrins

Responsable des essais

Bill Schneider

Directeur créatif

Phil Trumbo

Vice-président, services de développement

Jack Brummet

Vice-président, opérations et finances

Mike Dean

Directeur du marketing

Curtis Asplund

Remerciements spéciaux à Amaze

Entertainment Operations

Stephanie Card

Susan DeMerit

Stephanie Hjertager

Christian Kimball

Matt McIntire

Wesley Patten

Remerciements spéciaux

Nicholas Jacobson

Dustin Cartwright

Sebastian Kienzi

Martin Korth

Traveller's Tales

TT GAMES PUBLISHING

Director général

Tom Stone

Directeur du développement

Jonathan Smith

Producteur

Loz Doyle

Adjoint au marketing

Richard Earl

Chef du contrôle de qualité

Peter Spencer

Essayeurs du contrôle de qualité

Nimish Shah

Sam Woodbridge

Tom Nicholas

Kevin Watt

Essai additionnel

Toby Smith

Sam Smith

Développement des affaires

Garry Edwards

Contrôleur financier

Mike Wyre

Remerciements spéciaux

Laura, Rose, Ella, Becky, Ben,

Angela, George, Harry, William

BABEL MEDIA

Gestionnaires du contrôle de qualité

Simon Lawrence

Paul Magor

Responsables du projet

Audrey Poisson-Poirier

David Lawson

Coordonnateurs du contrôle de qualité de la localisation

Laura Carter

Rodney Dickson

Essayeurs du contrôle de qualité de la localisation

Jacob Sondergard

Pernille Brudvig

Xavier Tolentino

Alen Hadzihanovic

Oskar Matzke

Gabriela Rangel

Philippe Daigle

Nicholas Munoz

Giovanna Pellechia

Coordonnateur de la fonctionnalité du contrôle de qualité

Steve Beauchamp

Essayeurs de la fonctionnalité du contrôle de qualité

Nicolas Roy

William Pare

Peter Reid

Minh Tuan Trinh

Philip Grohe

Ryan Osbourne

James Enright

Kevork Sukukdjian

Guillaume Duval

Dominic Bergeron

Woolie Madden

LEGO COMPANY

Michael Boland

Michael Pratt

Jay Bruns

Beliza Anzalotti

Tamara Damarjian

LICENCES LUCAS

une filiale de Lucasfilm Entertainment

Company Ltée

Stacy Arnold-Strider

Chris Gollaher

Darren Phillipson

Derek Stothard

LUCASARTS

une filiale de Lucasfilm Entertainment

Company Ltée

Vice-président, développement de produit

Peter Hirschmann

Producteur exécutif

Darren Atherton

Producteur

David Perkinson

Producteur adjoint

Jeffrey Gullett

Chef de la production internationale

Gary Chew

Assistant de la production internationale

Ken Balough

Production internationale additionnelle

Marianne Monaghan

Directeur technique

Jonathan Williams

Essayeur en chef

Mark Montuya

Essayeurs en chef adjoints

Troy Sims

Adam Goodwin

Gestionnaire principal du

département audio

Darragh O'Farrell

Chef de l'audio

Jim Diaz

Conception du son

Julian Kwasneski

Jared Emerson-Johnson

Nick Peck

Aren Downie

Montage additionnel des

cinématiques audio

David Collins

Ellen Meijers

Al Nelson

Bob Shoup

Todd Davies

Montage et traitement des voix

Cindy Wong

Will Beckman

Effets sonores STAR WARS originaux

Ben Burt

Montage/Implémentation de la musique

Jesse Harlin

Musique originale *Star Wars* composée par

John Williams

© Lucasfilm Ltée et MC. Tous droits

Réservés. Utilisée avec autorisation.

Publiée par Bantha Music (BMI).

Administrée par et/ou co-publiée

avec Warner-Tamerlane Music Publishing

Corp. (BMI).

Caractérisation des voix

Tom Kane

Remerciements spéciaux du

département de l'audio

Jennifer Sloan

Superviseur du contrôle de qualité

Toby Mast

Essayeur principal en chef

John Buzolich

Technicien informatique des services de

production

John Carsey

Superviseur des standards

David Chapman

Essayeur en chef des standards

Jason Wick

Essayeurs adjoints en chef

des standards

Sarah Cherlin

Chris Navarro

Essayeurs des standards

Taek Yun

Cameron Pinard

Superviseur du laboratoire

de matricage

Jay Geraci

Laboratoire de matricage

Eric Rauch

Scott Taylor

Chef du soutien au produit

Jason Smith

Président

Jim Ward

Vice-président, finances

Kevin Weston

Vice-présidente, ventes et

marketing global

Nancy MacIntyre

Directeur du marketing

Kevin Kurtz

Gestionnaire du marketing de produit

Ilkay Can

Directeur adjoint du marketing

de produit

Maly Ly

Coordonnatrice du marketing

Yelena Kozlova

Directeur des ventes globales

Kevin Kebodeaux

Gestionnaire du réseau marketing

Sandee Ferrara

Chargé de comptes clientèle

Mike Maguire

Spécialiste du réseau marketing

Kristina Landies

Coordonnatrice des ventes

Lauren Short

Directeur des relations publiques

Jaime Rupert

Gestionnaires des relations publiques

Jason Andersen

Alexis Mervin

Publiciste médias et événements

Hadley Fitzgerald

Publiciste du studio

Chris Baker

Directeur principal des services de production

Atsuko Matsumoto

Planification globale des opérations,**du matériel et de la fabrication**

Cynthia del Rosario

Evelyne Bolling

Scott Fry

Carlos Bustillo

Myra Villadolid

Kim Reininger

Opérations de ventes et crédits

Jason Periera

Trisha Young

Helen Dear

Jason Vincenti

Raul Varguez

Directeur de Lucas en ligne

Paul Ens

Directrice de la production Internet

Nicole Love

Gestionnaire du contenu Internet

Lauren Mullaney

Conception et programmation Internet

Summit Projects

Directeur de la recherche**consommateurs**

Sean Denny

Analyste de la recherche**consommateurs**

Elina Shcop

Adjoint au vice-président du**développement de produit**

Mette Adams

Coordonneurs du studio

Eric Knudson

Elyse Regan

Rédacteur du manuel

Jon Gibson

Concepteur du manuel

Larry Rawls

Directeur des affaires corporatives et**conseiller général**

Seth Steinberg

Affaires corporatives

John Garrett

Anne Marie Hawkins

Douglas Reilly

Carole Vandermeide

Remerciements spéciaux

Elvis Katic

Evan Swasey

Gabe Gils Carbo

Greg Robles

Harrison Deutsch

Hiromi Okamoto

Jonathan Greber

Josh Lowden

Krystal Kierod

Mackenzie Merrill-Wick

Rebecca Williams

(pour avoir toléré tous les voyages au

Royaume-Uni...)

Robert Monaghan

La famille Chew

La famille Ng

A Antonia et Isidro Valverde

A Zach et Taylor Hansen

Tony Grandlich

Vinea

Remerciements très spéciaux

George Lucas

COMMENT CONTACTER LUCASARTS

LucasArts dispose de différents services destinés à vous informer de nos programmes, à vous fournir les astuces, de l'assistance durant le jeu et un soutien technique.

OÙ NOUS TROUVER SUR LE WEB

Visitez le site web de LucasArts au www.lucasarts.com. Là, vous pourrez accéder à la zone de Soutien où vous pourrez recevoir du soutien technique grâce au bureau d'aide de Yoda, consulter des documents techniques ou laisser un message à un représentant en ligne. La section du site Web relative au Soutien de LucasArts offre également une communauté basée sur les Forums de soutien technique, où vous trouverez les dernières informations de soutien de jeux, pourrez discuter des problèmes techniques et obtenir de l'aide de la part des autres utilisateurs.

BUREAU D'AIDE DE YODA

Nous sommes fiers de mettre à votre disposition le bureau d'aide de Yoda, une base de données interactive, disponible dans la section Soutien technique du site Web LucasArts au

<http://support.lucasarts.com>. Le bureau d'aide de Yoda offre des solutions à vos problèmes techniques à partir des informations que vous nous fournissez. Les visiteurs du bureau d'aide de Yoda pourront bénéficier du soutien technique 24 heures par jour, 7 jours par semaine. Si le bureau d'aide de Yoda n'est pas en mesure de vous donner une solution pour vos problèmes, vous pouvez envoyer un courriel à un représentant en ligne.

SOUTIEN TECHNIQUE PAR COURRIER

LucasArts, une filiale de Lucasfilm Ltée
P.O. Box 29908
San Francisco, CA 94129
Attention : Soutien de produit

MAGASIN LUCASARTS

Vous pouvez également visiter notre magasin sécuritaire en ligne au <http://store.lucasarts.com>. Le Magasin de la compagnie offre une variété complète de jeux LucasArts, de livres d'astuces et d'équipement avec logo.

LICENCE DU LOGICIEL ET GARANTIE LIMITÉE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE TEXTE DE CETTE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN INSTALLANT OU EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS VOUS ENGAGEZ À RESPECTER LES TERMES DE CETTE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE, N'INSTALLEZ PAS CE JEU, EFFACEZ-LE, AINSI QUE TOUS LES DOCUMENTS CORRESPONDANTS DE VOTRE ORDINATEUR ET RETOURNEZ IMMÉDIATEMENT LA BOÎTE ET SON CONTENU AU MAGASIN QUI VOUS L'A VENDU POUR VOUS FAIRE REMBOURSER.

Le logiciel, les illustrations, la musique, la documentation imprimée, électronique ou en ligne, et les autres éléments constituant ce jeu et toute copie modifiée ou mis à jour de ces derniers (collectivement dénommés le « Logiciel ») sont la propriété, couverte par les droits d'auteur, de LucasArts, une division de Lucasfilm Entertainment

Company Ltée et/ou ses entités ou divisions affiliées et ses concédants (collectivement désignés par « LucasArts » ou « l'Éditeur »). Le Logiciel vous est concédé (et non vendu) sous licence exclusive et LucasArts détient et/ou contrôle tous les droits d'auteur, le secret commercial, les brevets et tous les autres droits relatifs au Logiciel. LucasArts peut apporter des améliorations ou mises à jour au Logiciel à tout moment, et avec ou sans préavis.

De telles améliorations ou mises à jour peuvent être automatiquement téléchargées ou incorporées au Logiciel, lorsque le système le permet. Lesdites améliorations ou mises à jour peuvent changer le déroulement du jeu lié au Logiciel.

Selon les termes et les conditions contenues dans ce Contrat, vous ne pouvez utiliser ce Logiciel qu'en rapport avec un système de jeu vidéo Nintendo GameCube, Nintendo DS, ou Game Boy. Vous n'êtes

pas autorisé à outrepasser ou à tenter d'outrepasser les mesures de protection et de sécurité du Logiciel ou de la méthode utilisée pour prévenir et empêcher la copie ou l'utilisation non autorisée.

Tous les droits non spécifiquement octroyés dans ce contrat demeurent la propriété exclusive de LucasArts et, si applicable, de ses concédants. Vous ne pouvez pas : (1) copier le Logiciel dans son intégralité sur un disque dur ou un autre support de stockage, et vous devez lancer le Logiciel à partir du disque Nintendo GameCube (« Disque GC »), de la Carte de jeu Nintendo DS (« Carte de jeu ») ou de l'Ensemble de jeu Game Boy (« Game Pak ») tel qu'applicable; (2) distribuer, louer, céder en bail ou en sous-licence toute portion du Logiciel; (3) modifier ou préparer des travaux dérivés du Logiciel, sauf tel qu'autorisé en vertu du présent contrat; (4) diffuser ou transmettre ce Logiciel sur un réseau, par télé-

phone ou de manière électronique par un quelconque moyen, ou permettre l'utilisation du Logiciel sur un réseau, une entente multijoueur ou une entente d'accès à distance à l'exception de l'usage que vous pouvez faire du Logiciel lors du jeu multijoueur en réseau sur les réseaux autorisés selon les droits permis par ce contrat; (5) participer à des parties entre plusieurs joueurs par le biais de réseaux illégaux; (6) réaliser ou distribuer des niveaux non autorisés; (7) faire l'ingénierie inverse, décompiler ou démonter le Logiciel ou tenter de reconstruire ou de découvrir du code source sous-jacent, des idées, des algorithmes, des formats de fichier, des interfaces programmables ou inter opérables du Logiciel d'aucune manière que ce soit, à l'exception des situations expressément permises par la loi en dépit d'une provision contractuelle du contraire et seulement après avoir préalablement informé LucasArts par écrit de vos activités planifiées; (8) ôter, désactiver ou contourner toute avis ou toute mention de droit de propriété intellectuelle contenu sur ou inclus dans le Logiciel; (9) exporter ou réexporter le Logiciel ou toute copie ou

adaptation qui constituerait une enfreinte aux lois et aux réglementations en vigueur; ou (10) exploiter le Logiciel à des fins commerciales, comme dans un cyber café, un centre de jeu vidéo ou tout autre endroit public sans avoir préalablement obtenu une licence d'utilisation séparée de LucasArts (qu'il peut accepter ou refuser d'autoriser selon son gré) pour une telle utilisation et LucasArts peut exiger des honoraires pour l'émission d'une telle licence.

Vous pouvez transférer le Logiciel à l'unique condition que le bénéficiaire accepte les termes et les conditions du présent contrat. Si vous transférez le Logiciel, vous devez en transférer tous les composants et leur documentation. Vos droits sur et liés à ce contrat de licence sont automatiquement annulés si ou lorsque vous transférez le Logiciel.

LucasArts garantit à l'acheteur initial de ce produit que seul le support physique de stockage sur lequel ce Logiciel est enregistré sera exempt de vices de matériaux et de fabrication sous une utilisation normale, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat

(telle qu'indiquée par votre reçu de caisse). Si le support du Logiciel présente un quelconque défaut et que l'acheteur initial retourne le produit à LucasArts selon les directives contenues dans ce paragraphe, LucasArts va remplacer le support défectueux : (a) le remplacement sera gratuit si le support est retourné dans un délai de quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat, ou (b) des frais de 15,00\$ vous seront appliqués (toutes les références d'argent impliquent le dollar des É.-U.) par Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu, si le support de stockage s'avère défectueux après la période de quatre-vingt-dix (90) jours, à condition que la demande est effectuée dans un délai raisonnable suivant l'achat, et LucasArts continue de commercialiser lesdits Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu.

Pour obtenir un Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu de remplacement, veuillez retourner uniquement lesdits disque GC, carte de jeu ou ensemble de jeu défectueux, en défrayant les frais d'envoi, à Soutien de produit

LucasArts, une division de Lucasfilm Ltée

Entertainment Company Ltée
P.O. Box 29908
San Francisco, CA 94129

accompagnés d'une preuve de la date d'achat, une description de la défectuosité, ainsi que votre nom et adresse de retour avec un chèque du montant de 15,00\$ payable à LucasArts par Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu si votre réclamation a lieu après l'expiration de la période de garantie. LucasArts va vous envoyer un remplacement par la poste. Dans l'éventualité où le Logiciel n'est plus disponible, LucasArts se réserve le droit de substituer avec un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie ne s'applique pas et est nulle si une défectuosité est attribuable à un accident, à une utilisation abusive, à la négligence, à une mauvaise application ou à l'usure normale. LucasArts n'est pas tenu par ce contrat de fournir du soutien, de l'entretien, d'améliorations, de modifications ou de nouveaux produits.

Vous reconnaissez expressément que vous utilisez ce Logiciel à vos propres risques. À l'exception de la garantie limitée de quatre-vingt-dix (90) jours sur le support de

stockage tel que décrite plus haut, le Logiciel et toute la documentation qui s'y rapporte vous sont fournis « TELS QUELS » et sans garantie d'aucune sorte.

LUCASARTS NE RECONNAÎT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATIONS, LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALITÉ, D'ADAPTATION À UN BUT PARTICULIER OU ILLÉGAL

LUCASARTS NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL RÉPONDENT À VOS ATTENTES, NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL NE SERA PAS INTERROMPU OU NE PORTERA PAS D'ERREUR NI QUE CERTAINS DÉFAUTS DU LOGICIEL SERONT CORRIGÉS. LUCASARTS N'EST PAS RESPONSABLE DES DÉLAIS, DES ERREURS DE SYSTÈME OU DES COUPURES DE SYSTÈME QUI PEUVENT, DE TEMPS EN TEMPS, AFFECTER LE JEU EN LIGNE OU VOTRE ACCÈS.

LUCAS SE RÉSERVE LE DROIT DE DISCONTINUER LA DISPONIBILITÉ DU SERVEUR (ET VOTRE CAPACITÉ À JOUER AU JEU) EN TOUT TEMPS ET POUR TOUT MOTIF. VOUS (ET NON LUCASARTS)

ASSUMEZ TOUS LES RISQUES CONCERNANT LES RÉSULTATS ET LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL, AINSI QUE LE COÛT DE L'ENTRETIEN, DES RÉPARATIONS ET/OU DES RECTIFICATIONS APPORTÉES.

CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, ALORS LES EXCLUSIONS SUS MENTIONNÉES PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

LUCASARTS, SES DIRECTEURS, ADMINISTRATEURS, EMPLOYÉS, CONCÉDANTS, CONCESSIONNAIRES OU AGENTS NE POURRONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS CELUI DE NÉGLIGENCE, ÊTRE RENDUS RESPONSABLES À VOTRE ÉGARD D'UN QUELCONQUE DOMMAGE INCIDENT, INDIRECT, PARTICULIER OU CONSÉQUENT QUEL QU'IL SOIT (Y COMPRIS LES DÉGÂTS POUR PERTES COMMERCIALES, PERTES DE CHIFFRE D'AFFAIRES, PERTES DE DONNÉE, PERTES D'INFORMATIONS COMMERCIALES ET SIMILAIRES) RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, LES

DÉGÂTS MATÉRIELS ET, DANS TOUTE LA MESURE DE CE QUI EST AUTORISÉ PAR LA LOI, LES DOMMAGES POUR BLESSURES PHYSIQUES, MÊME SI LUCASARTS OU UN DE SES REPRÉSENTANTS AUTORISÉS A ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UNE TELLE PERTE OU DE TELS DOMMAGES. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS LES LIMITATIONS OU LES EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉS POUR DES DÉGÂTS INCIDENTS OU INDIRECTS, AUQUEL CAS LA LIMITATION OU EXCLUSION CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PAS.

VOUS ACCEPTEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LUCASARTS RÉSULTANT DE TOUTE PLAINTÉ JUSTIFIÉE (QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, JUDICIAIRE OU AUTRE) NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE SUPÉRIEURE AU MONTANT QUE VOUS AVEZ PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. VOUS ACCEPTEZ DE RENONCER À VOS DROITS DE MESURE DE REDRESSEMENT INCLUANT, SANS LIMITATION, LES RELÈVES D'INJONCTION, POUR FAIRE RESPECTER LES TER-

MES CI-INCLUS. LES PARTIES RECONNAISSENT QUE LES LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ DE CE CONTRAT ET LES AUTRES PROVISIONS DE CETTE LICENCE ET L'ALLOCATION DE RISQUE CONSTITUENT DES ÉLÉMENTS ESSENTIELS DE L'ENTENTE SURVENUE ENTRE LES DEUX PARTIES, SANS LESQUELS LUCASARTS N'AURAIT PAS ACCEPTÉ DE CONVENIR À CE CONTRAT.

LES PRIX DE LUCASARTS REFLÈTENT L'ALLOCATION DE RISQUE ET LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ SPÉCIFIÉES DANS CE DOCUMENT.

LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, AUQUEL PEUVENT S'AJOUTER D'AUTRES DROITS, SELON LES LOIS DE VOTRE ÉTAT.

Ce contrat de licence est régi en tout et pour tout par les lois de l'état de la Californie et de telles lois sont appliquées aux contrats établis et exécutés dans leur ensemble en Californie entre résidents de la Californie et vous reconnaissez par la présente la compétence de la Californie en matière de juridiction.

Ce contrat ne sera pas régi par la convention des Nations Unies sur les contrats pour la vente internationale de produits, et l'application de ladite autorité est expressément exclue. Vous et LucasArts acceptez tous deux que toute réclamation ou controverse émanant ou liée à ce contrat de licence ou de ce Logiciel doit être réglé par arbitrage obligatoire en accord avec les règles de l'Association américaine d'arbitrage. Un tel arbitrage devra se dérouler dans le Comté de Marin, Californie, où, par le biais de cette licence, vous consentez de vous rendre. Toute réclamation ou controverse devra être arbitrée sur une base individuelle uniquement et ne devra pas être consolidée par réclamation d'autres parties.

L'arbitrage ne devra pas changer les termes de ce contrat. L'arbitrage peut octroyer des relèves d'injonction ou des mesures de redressement pour faire respecter les termes ci-inclus; dans la mesure où aucune des relèves ou mesures de redressement octroyées ne va empêcher ou nuire aux droits de LucasArts ou à la capacité de distribuer ou de commercialiser, de publiciser, promouvoir ou exploiter

le Logiciel.

S'il est judiciairement déterminé que toute réclamation ou controverse émanant ou étant liée à ce contrat ou au Logiciel ne peut être réglée par une arbitration expéditive légale tel que décrit plus haut, vous acceptez alors que toutes les réclamations et controverses devront être amenées et jugées dans les cours d'état situées dans le Comté de Marin, État de la Californie ou dans les cours fédérales du District du Nord de la Californie, où, par le biais de cette licence, vous consentez de vous rendre.

Le document qui suit n'empêche pas LucasArts de faire appel à une relève d'injonction ou à une mesure de redressement ou toute autre méthode pour assurer la protection des droits sur la propriété intellectuelle de LucasArts ou des droits similaires dans toute cour ou juridiction.

Vous agréez par la présente que le non-respect des termes et conditions de ce contrat pourrait irréparablement porter atteinte à LucasArts et vous agréez au fait que LucasArts est tout autorisé, sans contrainte, autre sécurité ou preuve de dommages, à s'approprier des solutions équita-

bles pour résoudre les problèmes de bris de termes et conditions de ce contrat, en plus des autres solutions auxquelles LucasArts peut également avoir recours sous les lois applicables. La partie dominante dans toute action visant à faire respecter ce contrat se voit accorder le droit de remboursement des coûts et dépenses incluant, sans limitation, les honoraires raisonnables des avocats.

LucasArts doit avoir le droit, mais pas l'obligation, de défendre ou de régler, selon son gré, toute action ou procédure émanant ou étant liée à une réclamation que votre utilisation permise du Logiciel enfreint ou détourne un brevet, un copyright ou toute autre propriété d'un tiers. Vous acceptez de fournir à LucasArts un avis écrit d'une telle réclamation dans les dix (10) jours ouvrables suivants votre prise de connaissance d'une telle réclamation et de fournir un soutien raisonnable dans la défense de ladite réclamation. La défense ou le règlement d'une telle réclamation dépend de la discrétion et du contrôle de LucasArts, à moins qu'il renonce à défendre ou à régler une telle réclamation, où vous êtes alors libre de poursuivre un

cours d'action raisonnable de votre choix. LucasArts n'est pas tenu par ce contrat de vous indemniser ou de vous tenir responsable en respect aux actions, procédures ou réclamations. Dans l'éventualité d'une telle réclamation ou si LucasArts croit qu'une telle réclamation est possible, LucasArts peut : (i) vous procurer le droit de continuer à utiliser le Logiciel; (ii) modifier le Logiciel afin qu'il ne constitue plus une infraction aux lois; ou (iii) mettre fin à ce contrat. Vous acceptez de vous conformer au jugement de la cour ou aux autres conditions qui vous seront imposées ou imposées à LucasArts résultant de l'allégation de l'infraction d'un brevet ou d'un copyright (que ce soit par décision de la cour, entente ou autre), que ces jugements et décisions contredisent ou non les termes et conditions de ce contrat, incluant sans limitation, la cessation de l'utilisation du Logiciel.

Si toute provision de ce contrat est tenue comme invalide ou non-applicable, ladite provision sera alors évacuée et la validité et l'application des autres provisions de ce contrat ne seront en aucun cas affectées ou gênées et ces provisions seront

dépendues dans la mesure possible maximale afin de protéger les droits et actions des parties et seront révisées par les parties concernés afin de rendre la provision valide et applicable.

L'échec de LucasArts à agir par rapport à une infraction commise par vous ou par des tiers n'affecte en rien son droit de prendre les mesures nécessaires par rapport à des infractions subséquentes ou similaires.

La présente licence constitue l'accord intégral intervenu entre vous et LucasArts à l'égard du logiciel et de son utilisation. À l'exception des termes cités dans le présent document, ce contrat ne peut être amendé sans l'accord signé par les deux parties; dans la mesure où LucasArts se réserve le droit, sans préavis et/ou accord signé par les deux parties, d'amender ce contrat en connexion avec des modifications ou des améliorations de ce Logiciel.

Les termes de ce Contrat entrent en effet à partir de la date où vous installez ou utilisez le Logiciel. Vous pouvez résilier ce contrat en tout temps en vous débarrassant du Logiciel. Sans préavis à tout autre droit de LucasArts, le Contrat est résilié

automatiquement si vous n'en respectez pas les termes et les conditions. Dans une telle éventualité, vous devez détruire toutes les copies du Logiciel et ses composants. L'action de jeter ou de détruire le Logiciel et tous ses composants doit être faite en accord avec les lois en vigueur. À l'exception du contrat accordé et expressément octroyé dans le présent document, les termes et conditions du présent contrat survivent à la résiliation.

Si le Logiciel est acquis selon un accord du gouvernement américain ou de toute agence ou agent déterminant, il est acquis comme un « logiciel commercial d'ordinateur » et il est assujéti aux provisions de ce contrat, tel que spécifié dans l'article 48 CFR 12.212 du FAR et, s'il est acquis pour les unités du Département de la Défense (DoD), 48 CFR 227-7202 du supplément du DoD FAR ou des sections suivantes s'y rapportant.

LucasArts et le logo LucasArts sont des marques déposées de Lucasfilm Ltée. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltée ou Lucasfilm Ltée & MD ou MC tel qu'indiqué. Tous droits réservés. LEGO, le logo LEGO et la mini-figurine sont des

marques de commerce de The LEGO Group. © 2006 The LEGO Group.

Ce jeu et son manuel sont tous deux des œuvres de fiction. Tous les personnages, événements, endroits, logos et entités décrits dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou décédées ou des événements actuels, serait fortuite et totalement involontaire.

LucasArts, une filiale de Lucasfilm Entertainment Company Ltée

P.O. Box 29908
San Francisco, CA 94129

Rév.0 Juillet 06

LE JEU VIDÉO OFFICIEL BIONICLE^{MD}

BIONICLE

HEROES

3296002F

CLASSEMENT EN ATTENTE



Visitez le www.esrb.org
pour plus de renseignements
sur les classements.

CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

www.esrb.org



SORTIE EN NOVEMBRE 2006
www.BIONICLEHEROES.com

AMAZE
Entertainment



eidos

Ludiciel BIONICLE^{MD} © TT Games Publishing Ltd. 2006. Développé par Traveller's Tales Ltd. Certains personnages © 2006 Amaze Entertainment Studio Inc. Amaze Entertainment et les logos Amaze Entertainment sont des marques de commerce de Amaze Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Édité par Eidos, Inc. et TT Games sous une licence du LEGO Group. Le logo LEGO et BIONICLE^{MD} sont des marques de commerce de The LEGO Group. © 2006 The LEGO Group. Eidos et le logo Eidos sont des marques de commerce du SOI Entertainment Group. L'icône de classement est une marque déposée de la Entertainment Software Association. Tous droits réservés.

LUCASARTS, une filiale de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. • P.O. Box 29908 • San Francisco, CA 94129 | IMPRIMÉ AUX É.-U.